Instrukcja Gry

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

HYPE™ THE Time Quest



playmobil®
interactive

Spis Treści



1. Królestwo Hypa

1. Legenda o Hypie

Legenda przekazywana z pokolenia na pokolenie

W dawnych, zapomnianych czasach, królestwa były rozdarte przez najbardziej złośliwy twór: Wojnę. Młoda Lyzothe żyła w jednym z takich królestw. Walki toczyły się na jej ziemi tak długo, aż zawisła nad nią chmura nienawiści, tak jakby kurz z pola bitwy nigdy nie opadł. Aż któregoś dnia królestwo upadło. Czując zbliżający się koniec, ojciec Lyzothe (król) rozkazał jej uciekać do królestwa młodego Taskana IV. Z ciężkim sercem Lyzothe opuszczała swoją rodzinę, a przepowiednia ojca sprawdziła się i jej rodzinna ziemia została kompletnie zniszczona. Z wielkim smutkiem Lyzothe udała się na wygnanie. Tuż przed wejściem do puszczy Lyzothe przeszła po polu bitwy. Widok zniszczeń spowodował, że osłabła u stóp ostatniego żyjącego drzewa. Spojrzała w dół, a jej serce zabiło mocniej, na ziemi spało opuszczone dziecko. Powodowana czystą miłością i dobrocią, Lyzothe zaopiekowała się dzieckiem. Dała mu na imię Hype.

Po wielu męczących dniach podróży, Lyzothe i Hype dotarli do miasta Torras. Miasto rozciągało się wokół majestatycznej fortecy króla Taskana IV. Mimo rozdzierającej królestwo wojny domowej, król zgodził się udzielić im schronienia. W krótkim czasie Lyzothe zakochała się w dobrym królu, którego jedynym celem był pokój. Taskana z kolei wzruszyła jej odwaga i pragnienie pokoju. Wkrótce pobrali się, mając nadzieję, iż ich miłość wzbudzi wśród poddanych pragnienie pokoju. Niestety, tak się nie stało. Wojna domowa rozprzestrzeniała się coraz bardziej.

Lata mijały, a Hype dorastał w cieniu wojny i nie miał innego wyjścia, jak włączyć się do walki. Lyzothe, która zawsze uważała Hypa za syna, niepokoiła się, że bierze on udział w wojnie. Pamiętała ona, jaki los spotkał jej królestwo i bała się, że historia może się powtórzyć. Postanowiła więc odnaleźć magiczną broń, która była jedyną rzeczą mogącą powstrzymać szerzącą się przemoc.

Legenda głosi, że smok podarował Lyzothe Miecz Pokoju, ponieważ miała ona czyste i szlachetne serce. Wróciwszy do Torras Lyzothe, oddała Miecz swojemu mężowi, który zachwycony jego magiczną potęgą szybko zaczął zaprowadzać pokój. U jego boku Hype przerósł wszystkich rycerzy w królestwie. Jego siła i szlachetność szerzyły pragnienie pokoju wśród ludzi. Śpiewano o nim pieśni. Razem ze swoją narzeczoną Vibe stali się symbolem pokoju. Podczas gdy Hype chronił mieszkańców podczas największych bitew, Vibe z oddaniem leczyła rannych po obu stronach.

Czarodziejski Miecz pozwolił Tasknanowi IV zasiać ziarno pokoju w sercach swoich poddanych. Gdy wreszcie wojna dobiegła końca, Hype wspiął się na najwyższą wieżę fortecy i zawiesił na niej chorągiew zjednoczonego królestwa. W oczach wszystkich Hype, Vibe, Taskan IV i Lyzothe stali się wyzwolicielami, symbolem lepszego życia.

Królewska para zorganizowała festyn, aby uświetnić nastanie pokoju. Taskan IV ofiarował Miecz Pokoju Hypowi, ukochanemu mistrzowi ludu. Słusznym było, aby miecz znalazł swe miejsce w rękach najczystszego i najszlachetniejszego rycerza. W chwilę później na salę wpadł strażnik donosząc, iż dosiadający smoka czarny rycerz sieje terror w mieście. Nikt nie miał czasu, aby zareagować. Czarny rycerz pojawił się nagle tuż przed królewskim podium. Zgiełk festynu umilkł. Niesamowita cisza zapanowała w ogrodach fortecy, tak jakby na ziemie zstąpił sam Strach.

W oczach czarnego rycerza widać było potężne błyski, a jego zbroja emanowała śmiertelną energią. Niespokojna cisza czyniła go jeszcze bardziej potężnym. Aż wreszcie obcy przemówił. Jego głęboki głos zmroził krew w żyłach wszystkich gości. Skierował on swój miecz w stronę króla i zażądał jego tronu. Uzbrojony w swój nowy miecz Hype, natarł na przeciwnika. Udało mu się zadać kilka ciosów, ale tylko dlatego, iż czarny rycerz bawił się. Gdy miał już dość zabawy, upokorzył on Hypa na oczach Taskana, Lyzothe i Vibe. Jednym szybkim zaklęciem zamienił go w kamienny posąg, a następnie uderzył w niego potężną trąbą powietrzną. Ludziom w Torras wydawało się, że wszystkie siły zła sprzysięgły się przeciwko Hypowi. Potęga powietrznego wiru odrzuciła uwięzionego w kamieniu Hypa daleko, daleko.... W PRZESZŁOŚĆ.

Pojawił się wciąż skamieniały na dziedzińcu starego pałacu.

Czy Hypowi uda się uwolnić się z kamiennego więzienia i powrócić do swoich czasów? Kto wie, co uczyni czarny rycerz z pozbawionymi obrony Hypa mieszkańcami królestwa? Los Taskana, Lyzothe i Vibe znajduje się teraz w rękach Hypa. A los Hypa znajduje się w TWOICH RĘKACH!

Hype i jego towarzysze

Hype, odważny



Wiek: W Średniowieczu znany był tylko przybliżony wiek. Hype miał około 22 lat.

Rodzina: Hype był sierotą. Został uratowany z pola walki przez księżniczkę, która znalazła go u stóp jedynego żyjącego w okolicy drzewa. Ludowe wierzenia mówią, iż Hype został zrodzony z siły tegoż drzewa.

Hype: Szlachetny Hype jest bardziej niż godny otrzymanego od Taskana IV tytułu Mistrza. Jest odważny i sprawnie posługuje się bronią. Miecz jest przedłużeniem jego siły, a kusza jego sokolego oka. Uważa się, że Hype nigdy nie został pokonany, ponieważ zawsze bronił sprawiedliwości. Hypowi marzy się spokojne życie u boku swojej narzeczonej, Vibe. Żyje w pełnej harmonii z naturą, tak jakby był doskonałą symbiozą pomiędzy żywiołami natury, roślinami, zwierzętami, mężczyznami i kobietami. Podobnie jak Matka Natura, w zagrożeniu Hype jest zdolny do niszczącego gniewu, który w legendach został opisany „potężniejszy niż trzęsienie ziemi".

Silne strony: Szlachetny i odważny. Jest silny, szybki i zwinny. Posiada również dar panowania nad magią.

Słabości: Hype jest trochę niedoświadczony, jak na zadanie tak istotne dla przyszłości swojego królestwa. Nie zna również za dobrze historii królestwa...

Vibe, żarliwa

Wiek: Około 18 lat

Rodzina: Vibe jest siostrzenicą Taskana IV i narzeczoną Hypa. Jej matką jest młodsza siostra króla, a ojcem główny strateg wojskowy w fortecy.

Vibe: Vibe całym sercem kocha Hypa, chociaż uważa, że sama zostałaby Mistrzem, gdyby była rycerzem. Zdecydowana, uczciwa i bezpośrednia, Vibe podejmuje decyzje w mgnieniu oka i nigdy się nie myli.

Vibe jest zapalczywą kobietą, która przeszłaby przez piekielne ognie, byle tylko połączyć się z swoim narzeczonym Hypem. Nikt nie odważyłby się tego powiedzieć, ale wielu rycerzy raczej by uciekło niż weszło jej w drogę.

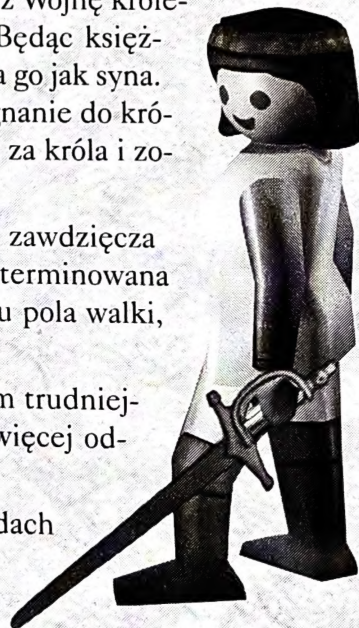
Silne strony: Inteligenta. Zdobywa respekt, nie strącając nikomu włosa z głowy.

Słabości: Zbyt wrażliwa.

Lyzothe, królewska

Wiek: Około 37 lat.

Rodzina: Lyzothe urodziła się w zniszczonym przez Wojnę królestwie Liore. Jej ojcem był król Lekler. Będąc księżniczką, Lyzothe uratowała Hypa i kochała go jak syna. Z powodu wojny musiała udać się na wygnanie do królestwa Taskana IV. Później wyszła za mąż za króla i została Królową Torras.



Lyzothe: Lyzothe jest jak bogini i to jej Torras zawdzięcza wszystkie szlachetne budowle. Ta zdeterminowana kobieta nie wahałaby się stanąć pośrodku pola walki, byle tylko położyć kres wrogości.

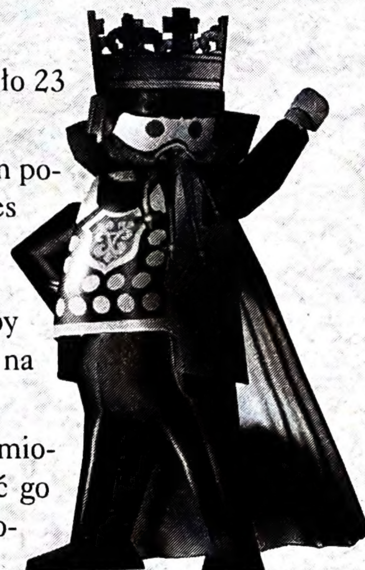
Silne strony: Dobroć i niespotykana siła charakteru. Im trudniejsza jest sytuacja, tym Lyzothe okazuje więcej odwagi.

Słabości: Być może trochę naiwna w swoich sądach o naturze ludzkiej.

Taskan IV, Wielki

Wiek: Około 42 lat

Rodzina: Syn Taskana III i królowej Thibodo. W wieku około 23 lat ożenił się z Lyzothe.

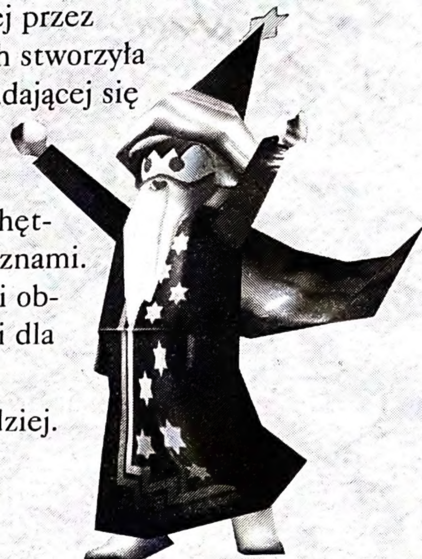


Taskan IV: Taskan IV jest dobrym, sprawiedliwym i miłującym pokój królem. Wspomagany przez Hypa położył kres wojnie domowej, realizując tym marzenie zaszczepione mu przez marzenie, króla Taskana III, który nigdy nie zaznał pokoju. Taskan IV pragnąłby tym pośmiertnie uhonorować króla i ojca, który na zawsze pozostanie dla niego wzorem.

Taskan IV powitał Lyzothe i Hypa z otwartymi ramionami. Od razu adoptował Hypa i obiecał otoczyć go swoją miłością. Już wtedy znał Lyzothe, którą poznał wcześniej na obiedzie u króla Leklera. Wtedy to właśnie narodziła się ich miłość.

Silne strony:	Błyskotliwy mówca. Posiada odwagę swoich przekonań.
Słabości:	Nie jest zbyt dobrym szermierzem, a już na pewno nie łucznikiem.

Gogoud, naiwny



Wiek:	Średni.
Rodzina:	Nieśmiertelna magia. Gogoud jest synem magii. Zrodzony został z dziwnej kombinacji cząsteczek, wygenerowanej przez legendarną burzę, która w zamierzchłych czasach stworzyła morza. Jako młodzieniec, Gogoud osiadł w rozpadającej się rezydencji i jada dużo owoców.
Gogoud:	Gogoud jest naiwny. Brak kontaktów z ludźmi w okresie młodości uczynił z niego odludka niechętnego do spotkań z innymi kobietami lub mężczyznami. Zawsze był głęboko zaniepokojony odwiedzinami obcych. Gogoud pracuje tylko dla siebie, dla magii i dla natury.
Silne strony:	Doświadczony i wytrwały badacz, potężny czarodziej.
Słabe strony:	Potężny czarodziej, ale tylko wtedy, gdy mu to pasuje. Wstyd!

Barnak, Czarny Rycerz



Wiek:	Nieznany.
Rodzina:	Nieznany
Barnak:	Nieustraszony, wyjątkowo okrutny wojownik. Jego wrogowie muszą przyznać, iż włada on bronią i magią z mocą i godnością. Barnak jest potężnym wojownikiem, niepokonanym czarownikiem i niesamowitym mówcą. Tak samo może zranić swoim słowem, jak i mieczem. Nawet najdzielniejsi wojownicy w starciu z nim ponoszą porażkę. Towarzyszy mu zawsze czarny smok Voydh. Purpurowe płomienie błyskające z jego oczu sieją niepewność w sercach jego przeciwników.
Silne strony:	Niepokonany
Słabości:	Nieznane

2. Rycerski Kodeks Honorowy

- „Wielki Rycerz zawsze słucha ludu. Jego słowa często zawierają istotne wskazówki".
- „Wielki Rycerz zna swoje królestwo. Nic z dziejów królestwa nie ucieknie jego uwadze".
- „Wielki Rycerz musi być mistrzem we wszystkich rodzajach magii istniejących w królestwie, aby trzymać w szachu wrogów pokoju".
- „Wielki Rycerz szuka wszelkich dostępnych wskazówek pomagających mu ukończyć poszukiwania. Poruszy każdą grudkę ziemi".
- „Wielki Rycerz jest finansowo przebiegły. Wydaje swoje pieniądze tylko w celu poprawy swoich umiejętności i zwiększenia swoich szans na sukces".
- „Wielki Rycerz analizuje swoich przeciwników. Rozpoznaje ich silne strony i uważa na nie, poznaje ich słabości i wykorzystuje je".
- „Wielki Rycerz zawsze staje do walki, gdy chodzi o sprawiedliwość, wiedząc, że zostanie później wynagrodzony moralnie lub fizycznie".
- „Wielki Rycerz utrzymuje swoją zbroję w doskonałym stanie. Bez zbroi koniec jest dużo bliższy".
- „Wielki Rycerz wie, jak korzystać ze swoich magicznych zdolności. Wykorzystuje je w celu zaskoczenia przeciwnika".
- „Wielki Rycerz dosiadając smoka nie próbuje lecieć szybciej niż wiatr. Wie, jak kierować swoim wierzchowcem, aby osiągnąć cel".

3. Słownik

Magia Glacia:	Lodowa magia
Electricus Magicum:	Elektryczna magia
Focus Magicum:	Ognista magia
Historicae:	Historia
Monitum Publicum:	Ogłoszenie publiczne
Quaesitus:	Poszukiwany
Cognitiones:	Wiadomość
Notae:	Informacja
Energia Prisma:	Porcja energii.

2. Działanie i opcje gry

1 - Instalacja, uruchomienie gry i usuwanie gry

A - Wymagania techniczne

Komputer PC z napędem CD-ROM, z zainstalowanym systemem operacyjnym Windows 95/98 lub NT
Napęd CD-ROM dwunastokrotnej prędkości.
Ilość kolorów ekranu - 16 milionów (High Color 16-bit)
Karta dźwiękowa -16 - bitowa zgodna z DirectX 6.
Karta grafiki - minimalnie 16 bitowa.
Klawiatura lub gamepad
Karta 3D zgodna z Glide 3 (Voodoo 1, 2, 3 lub inna 3Dfx) lub zgodna, z DirectX 6.0 lub wyższym z minimum 4 MB pamięci.
115 MB wolnego miejsca na dysku twardym

Konfiguracja minimalna

Procesor Pentium 200 MHz, 32 MB pamięci RAM, karta grafiki 3D.

Zalecana konfiguracja

Procesor Pentium 233 MHz, 64 MB pamięci RAM, karta grafiki 3D.

B - Instalacja

1 - Umieść płytę CD Hype - The Time Quest w napędzie CD-ROM.

Na ekranie pojawi się następujące menu:

Instalacja .... Wybierz tę opcję, aby zainstalować grę na twardym dysku.

Usuwanie gry .... Jeżeli gra jest zainstalowana to wybór tej opcji spowoduje usunięcie jej z dysku. Pamiętaj, że stracisz wszystkie uprzednio zapisane przygody.

Gra .... Opcja ta umożliwi Ci rozpoczęcie gry i dostęp do głównego menu. Gra musi być wcześniej zainstalowana w komputerze.

Wyjście .... Opcja ta zabierze Cię z powrotem do Windows.

Gdy po raz pierwszy włożysz płytę do napędu, dostępne są tylko opcje instalacja i wyjście.

2 - Wybór rozmiaru instalacji

Musisz określić rozmiar instalacji. Oto możliwe wybory:
- Pełna instalacja 470 MB
- Średnia instalacja 270 MB
- Minimalna instalacja 115 MB

3 - Ścieżka instalacji

Musisz określić, gdzie na dysku twardym zostanie zainstalowana gra. Domyślnie program zainstaluje grę w katalogu: C: /UbiSoft/Hype - The Time Quest.

4 - Skrót

Musisz określić, która grupa programów będzie zawierała skrót do gry. Domyślna grupa to „UbiSoft".

5 - Asystent UBI

Asystent UBI włączy się w momencie pierwszego uruchomienia gry. Umożliwi Ci wybranie najlepszej konfiguracji dla Twojego komputera, zgodnie z posiadaną przez Ciebie kartą 3D.

„Hype - The Time Quest" jest zoptymalizowany do pracy z dwoma rodzajami kart 3D: DirectX 6.1 i Glide 3.01.

We wszystkich przypadkach Asystent UBI wybierze najlepszą konfigurację dla Twojego komputera.

Jeżeli posiadasz kartę 3Dfx, zalecamy wybranie konfiguracji 3Dfx.

Asystent UBI sprawdzi, czy Glide 3.01 jest zainstalowany na Twoim komputerze. Jeżeli nie, będziesz musiał go oddzielnie zainstalować. W celu uzyskania dalszych informacji zajrzyj do dokumentu „Glide 3 instalation.txt" znajdującego się w katalogu głównym płyty CD. Po zainstalowaniu Glide 3.01 rozpocznij instalację Hypa od początku.

Drugim wyborem jest instalacja DirectX (D3D).

Jeżeli nie posiadasz karty 3Dfx, wybierz ten typ instalacji. W drugim okienku dialogowym możesz wybrać kartę graficzną, która będzie wykorzystywana w grze. Opcja ta będzie dostępna, gdy masz więcej niż jedną kartę graficzną.

Jeżeli Asystent UBI wykryje starą wersję DirectX zostaniesz poproszony o zainstalowanie wersji 6.1.

C - Rozpoczynanie i kończenie gry

Gdy gra jest już zainstalowana, uruchamiasz ją po prostu z menu START w Windows.

Domyślna ścieżka jest następująca: START/PROGRAMY/UbiSoft/Hype - The Time Quest/ 1- zagraj w Hype - The Time Quest. Płyta CD musi znajdować się w napędzie CD--ROM. Po wczytaniu gry przejdziesz od razu do głównego menu (zajrzyj do części „Menu").

Aby opuścić grę

Podczas gry wciśnięcie klawisza **ESC** przeniesie Cię do menu gry. Wybierz opcję „Menu główne". Upewnij się, że zapisałeś stan gry. Wybierz opcję „Wyjście" z menu głównego.

D - Usuwanie gry

Są dwa sposoby na usunięcie gry z twardego dysku.

1. W Windows wybierz opcję Uninstall z Start/Programy/Hype - The Time Quest.
2. Włóż płytę do napędu CD-ROM, uruchom grę i wybierz opcję usuwanie gry z menu instalacyjnego.

W obu przypadkach utracisz wszystkie zapisane stany gry.



2 - Menu

W każdej chwili możesz przejść z menu do ekranu pomocy wciskając klawisz **F1**.

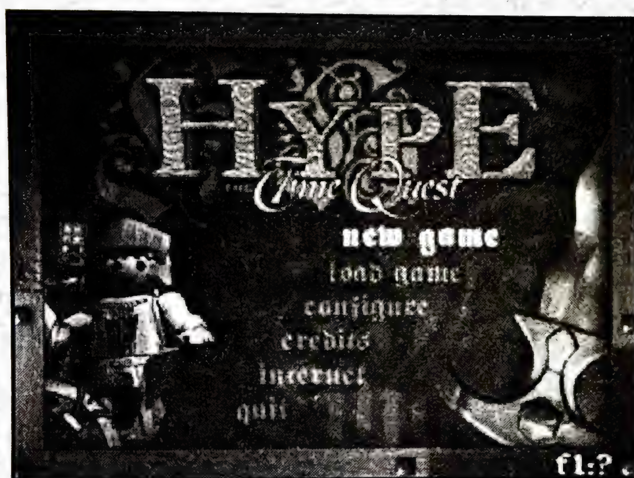
Komendy w menu

We wszystkich menu klawisze kursorów przełączają różne opcje.

Klawisz **SPACJI** lub **ENTER** potwierdzają wybór danej opcji i pozwalają przejść do następnego menu lub wybrać zaznaczony obiekt.

Wciśnięcie klawisza **ESC** w dowolnym momencie przywraca poprzednie menu.

Menu główne



Pierwsze menu w grze

Nowa gra: Umożliwia rozpoczęcie nowej gry lub ponowne przeczytanie wprowadzenia.

Rozpoczęta gra: Umożliwia wczytanie uprzednio rozpoczętej przygody.

Konfiguracja: Daje dostęp do konfiguracji i ekranu opcji gry.

Twórcy gry: Wyświetla twórców gry

Wyjście: Umożliwia Ci wyJście z gry i powrót do Windows.

Internet: Dostęp do strony Hype - The Time Quest w Internecie.

Menu konfiguracji



Menu „Konfiguracji" umożliwia dokonywanie zmian ustawień wyświetlania obrazu i dźwięków oraz personifikowanie ustawienia sterowania.

Wybierz opcję, którą chcesz, i wciśnij **ENTER** lub **SPACJĘ**, aby przejść do suwaków regulacji z prawej strony. Przesuwaj suwak za pomocą klawiszy kursorów W GÓRĘ/ W DÓŁ, zmieniaj suwaki używając klawiszy kursorów W LEWO / W PRAWO.

Wciśnij **ESC**, aby powrócić do listy opcji.

Obraz

Jakość grafiki	Opcja ta umożliwia sterowanie jakością poszczególnych graficznych aspektów, np. cieni. Obniżenie jakości grafiki poprawi szybkość wyświetlania gry.
Jakość tekstur:	Opcja ta umożliwia sterowanie wizualną jakością gry. Obniżenie jakości tekstur poprawi szybkość wyświetlania gry.
Rozmiar ekranu:	Umożliwia zmianę rozmiaru ekranu. Im mniejszy ekran, tym bardziej płynne będzie wyświetlanie gry.

Dźwięk

Muzyka	Zmienia poziom głośności muzyki.
Efekty dźwiękowe	Zmienia poziom głośności efektów dźwiękowych.
Głosy	Umożliwia sterowanie poziomem głośności mowy.
Test Stereo	Umożliwia sprawdzenie poprawnego ustawienia głośników.
Zmień Stereo	Umożliwia zamianę lewego kanału z prawym.

Sterowanie



Możesz wybrać metodę sterowania (klawiatura lub gamepad) i zmodyfikować domyślną konfigurację przycisków.

Z lewej strony ekranu masz wybór typu sterowania. Wybierz opcję, która Ci odpowiada i wciśnij **ENTER**.

Następnie przypisz odpowiednie klawisze czynnościom wykonywanym przez Hypa.

Aby zmienić ustawienia klawiszy:

Najpierw wybierz klawisz, który chcesz zmienić poprzez podświetlenie go klawiszami kursorów **W GÓRĘ/ W DÓŁ**. Następnie wciśnij **ENTER**. Na klawiaturze lub gamepadzie wciśnij klawisz, który chcesz przypisać do tego działania.

Wybierz następny klawisz do zmiany i powtórz powyższe czynności.

Gdy skończysz, wciśnij klawisz **ESC**.

Jeżeli zmienisz domyślne sterowanie, może okazać się, że niektóre teksty w dialogach nie pasują do Twojego zestawu klawiszy.

Możesz przywołać domyślne ustawienia wybierając opcję RESET.
Następnie dwukrotnie wciśnij klawisz **ESC**, aby powrócić do menu głównego.

Wczytywanie gry

Z menu głównego wybierz opcję „Istniejące gry", aby przejść do następującego ekranu:



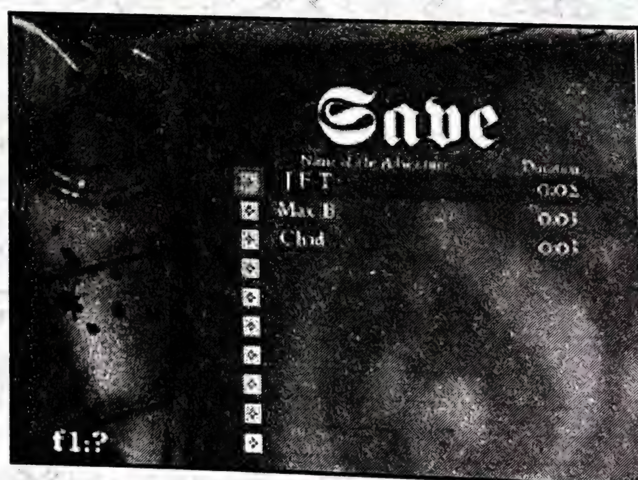
Wybierz odpowiednią przygodę za pomocą klawiszy kursorów, a następnie wciśnij klawisz **ENTER** lub **SPACJĘ**.

Zapisywanie stanu gry

Kilka razy w trakcie gry Hype znajdzie się obok pulpitu, nad którym unosi się pióro.

Za pomocą tych narzędzi możesz zapisywać stan swojej gry.

Gdy Hype znajdzie się przy pulpicie, wciśnij klawisz **SPACJI**. Przed tobą otworzy się ekran zapisu stanu gry.



- Za pomocą klawiszy kursorów wybierz wolne miejsce na zapis.
- Wciśnij **ENTER**, a następnie wybierz nazwę zapisywanej przygody.
- Jeżeli chcesz zapisać grę na miejscu innej, zostaniesz poproszony o potwierdzenie.

Menu podczas gry

W dowolnym momencie możesz zatrzymać przygodę wciskając klawisz **ESC**. Ujrzysz wtedy następujący interfejs:

Powrót do przygody	Powraca z powrotem do gry
Wczytaj przygodę	Opuszcza bieżącą grę i umożliwia wczytanie innej.
Konfiguracja	Daje dostęp do menu konfiguracji.
Powrót do menu głównego	Opuszcza bieżącą grę i przechodzi do menu głównego.

3. Jak zostać rycerzem

1 - Sterowanie postacią i posługiwanie się bronią

A - Sterowanie Hypem

W Hype - The Time Quest można grać za pomocą klawiatury lub gamepada.

Czynności wykonywane przez Hypa opisane są zgodnie z domyślnym ustawieniem sterowania. Konfigurację można zmienić w dowolnym momencie gry, wybierając opcję „Konfiguracja" z menu głównego, a następnie wybierając „Sterowanie" (patrz rozdział „Menu" na stronie 10).

Każdą czynność można wykonać za pomocą klawisza **SPACJI**. Za pomocą tego klawisza Hype może:

- Rozmawiać z innymi ludźmi
- Czytać ogłoszenia, książki, inne
- Podnosić przedmioty
- Używać przedmiotów
- Dawać przedmioty
- Otwierać drzwi i skrzynie
- Operować dźwigniami
- Wciskać przyciski
- Łapać się drabin.



Podstawowe akcje

- Hype może CHODZIĆ w kierunku wskazanym klawiszami <**STRZAŁEK**>.
- Hype może BIEGAĆ, gdy wciśnięty jest klawisz >**SHIFT**>.
- Hype może SKAKAĆ za pomocą klawisza <**CTRL**>.
- Hype może wykonać KROK w lewo za pomocą klawisza <**A**> i w prawo za pomocą klawisza <**S**>.
- Hype może ROZGLĄDAĆ SIĘ DO OKOŁA poprzez wciśnięcie klawisza <**0 - INS**> i wykonywanie ruchów <**STRZAŁKAMI**>.
- Hype może dobywać z pochwy lub chować swój miecz za pomocą klawisza <**X**>.
- Hype może dobywać kuszy za pomocą klawisza <**Z**>.
- Hype może zajrzeć do swojej torby za pomocą klawisza <**TAB**>.
- Hype może skonsultować się mapą królestwa wciskając klawisz <**END**>.
- Hype może wspinać się po drabinie za pomocą klawiszy <**STRZAŁEK**> w górę/w dół. Wcześniej musi się jedna chwycić drabiny za pomocą <**SPACJI**>.
- Hype może również latać. Zajrzyj do rozdziału „Latanie na smoku".

Podczas walki

Z mieczem lub kuszą w dłoni Hype może WALCZYĆ z przeciwnikami lub NISZCZYĆ beczki poprzez wciśnięcie klawisza SPACJI.

- Wciskając klawisz <DEL>, Hype może WYBRAĆ jeden z poznanych CZARÓW.
- Za pomocą klawisza <ENTER> Hype może RZUCIĆ wybrane ZAKLĘCIE.
- Za pomocą klawisza <0 - INS> i klawiszy <STRZAŁEK> Hype może dokładnie CELOWAĆ z kuszy.
- Wciskając klawisze <0 - INS> + <STRZAŁEK> + <SHIFT>, Hype może CELOWAĆ z większą PRECYZJĄ.

B - Informacje wyświetlane na ekranie



1. Miecz prezentuje poziom siły życiowej Hypa. Ciosy, które Hype otrzymuje, powodują skracanie się miecza, co oznacza, iż traci on siły. Gdy z miecza pozostanie tylko rękojeść, Hype ponownie zmieni się w kamienny posąg, a przygoda dobiegnie końca.

2. Tarcza przedstawia poziom ochrony Hypa. Gdy zostanie zniszczona, Hype zacznie odnosić znacznie poważniejsze rany.

3. Gdy Hype ma w ręku kuszę, na ekranie pokazany jest wybrany rodzaj (czerwone lub niebieskie) i ilość strzał, jakie pozostały Hypowi.

4. Podczas swojej podróży Hype może zebrać 12 różnych zaklęć. Wszystkie nosi w swojej torbie, ale tylko wybranych trzech może używać podczas walki. Te trzy wybrane zaklęcia pokazane są na ekranie.

Trzy aktywne zaklęcia pokazane są na ekranie jako ikony otoczone pierścieniem. Pierścień pokazuje poziom magicznej mocy Hypa. Jeżeli pierścień zniknie całkowicie, oznacza to, że Hype wykorzystał całą swoją magiczną moc.

Z bronią w ręku Hype może wybrać zaklęcie za pomocą klawisza <DEL> i rzucić je za pomocą klawisza <ENTER>.

Jeżeli Hype chce uaktywnić inne zaklęcia, musi to zrobić za pośrednictwem swojej torby. (patrz: „Torba"). (Więcej informacji o zaklęciach znajdziesz w rozdziale „Magia Królestwa").

5. Podczas walki w prawym górnym rogu ekranu pokazuje się pasek życia przeciwnika. Za każdym razem, gdy Hype zada cios, przeciwnikowi ubywa siły życiowej.

6. Pszczele gniazda. Za każdym razem, gdy Hype znajdzie się w nowym miejscu, pojawia się ikona gniazd pszczelich. Pokazuje ona wynik niezbędny do uzyskania premii.

Gdy Hype zbiera przedmioty, ikona przedmiotu pojawia się na chwilę w lewym górnym rogu.

Mapa Królestwa



Mapa Królestwa jest pierwszym wynalazkiem czarodzieja Gogouda. Można do niej zajrzeć za pomocą klawisza <END>. Posiada następujące magiczne moce:

Każda mapa osobistym przedmiotem. Każdy, kto ją posiada znajdzie na niej swój symbol w miejscu, w którym się aktualnie znajduje. Czerwony krzyżyk pokazuje miejsce, do którego musi dojść. Mapa królestwa może się przekształcać. Zmienia się wraz z upływem czasu i zmianami zachodzącymi w królestwie.

Gdy w królestwie zachodzi poważna zmiana do mapy dodawane są nowe strony. Nowe strony możesz przeglądać za pomocą klawiszy **<STRZAŁEK W LEWO / W PRAWO>**.

C - Torba



Wciśnij klawisz <TAB>, aby zajrzeć do swojej torby.

1 - Polecenia

Aby wybrać przedmiot z torby:

- Zaznacz odpowiednią sekcję (lewa kolumna) za pomocą <STRZAŁEK> góra/dół. Wybrana sekcja zostanie podświetlona.
- Wejdź do wybranej sekcji wciskając <STRZAŁKĘ> w prawo.
- Wybierz przedmiot, którego chcesz użyć za pomocą <STRZAŁEK>
- Uaktywnij przedmiot wciskając klawisz <SPACJI>
- Wciśnij <TAB>, aby opuścić ekran torby.

Każdy wybrany przedmiot pozostanie aktywnym do momentu wybrania nowego lub wyłączenia go z ekranu torby.



2 - Pięć części torby

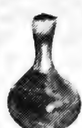
Torba Hypa podzielona jest na pięć części opisanych przez lewą kolumnę.



Niebieski eliksir energetyczny



Czerwony eliksir energetyczny



Fioletowy eliksir energetyczny



Żółte magiczne zioła



Zielone magiczne zioła

A - Przedmioty zwykłe

Podczas swoich przygód Hype znajdzie eliksiry przywracające mu siły życiowe oraz zioła przywracające magiczne moce. Może ich używać zaglądając do torby „zwykłe obiekt"'

B - Przedmioty przygody

Ta część zawiera wszystkie przedmioty ważne dla misji Hypa.

C - Klucze

Ta cześć torby mieści wszelkie klucze, jakie weszły w posiadanie Hypa. Każdy klucz umożliwia otwarcie określonych drzwi.

D - Strzały do kuszy

Podczas swojej podróży Hype może używać różnych typów strzał. W tej części torby decyduje on o typie używanych strzał.

Magia królestwa

Magia Glacia

Magia lodowa została zaczerpnięta z natury z epoki wielkich lodów, która poprzedzała nadejście Stwórcy.

Javelin: Szczególnie efektywny w rozbijaniu ścian ognia.

Pierścień: Doskonały do „zamrożenia" kilku wrogów na raz.

Trójca: Idealna do odblokowywania zajętych przez wrogów ścieżek.

Smok: Najbardziej widowiskowe zaklęcie. Posiada bardzo duży zasięg.

Focus magicum

Magia ognia została stworzona przez Stwórcę jako hołd dla pierwszego opanowanego przez niego żywiołu.

Javelin: Najmniej potężny, ale najszybsze zaklęcie. Używaj bez zastanowienia.

Pierścień: Ze wszystkich zaklęć posiada najbardziej rozległy zasięg

Trójca: Wymaga pewnej zręczności, ale jest bardzo efektywna w zwalczaniu kilku celów na raz..

Smok: Najpotężniejsza magia w królestwie. Stwórca utracił ją wieki temu.

Electricus Magicum

Elektryczna magia wywodzi się z potężnej burzy, która stworzyła morza w dawnych czasach. Później Stwórca nauczył się z niej korzystać.

Javelin: Najszybsze zaklęcie. Atakuje przeciwnika z zaskoczenia

Pierścień: Posiada ograniczony zasięg, ale stanowi idealną ochronę, gdy rycerz zaatakowany zostaje z kilku stron na raz.

Trójca: Najtrudniejsze zaklęcie do rzucenia. Jedynie dla bardzo wytrawnych magów.

Smok: Jedyna zaklęcie, które może dwukrotnie trafić przeciwnika. Doskonałe na atakującego w grupie przeciwnika.

Oto jak rycerz korzysta z magii podczas walki.

- W swoim posiadaniu rycerz może mieć 12 zaklęć. Wykorzystując swoją odwagę i umiejętności Hype musi zdobyć je podczas swojej wędrówki. Podczas walki może używać tylko trzech zaklęć.
- Ze swojej torby rycerz może wybrać trzy zaklęcia. Po jednym z każdej grupy.
- Podczas walki rycerz ma trzy aktywne zaklęcie. Wybiera jedno za pomocą klawisza <ESC>.
- Rycerz może rzucić zaklęcie za pomocą klawisza <ENTER>

3 - Tablica kontrolna

Do tej części torby nie ma dostępu. Prezentowana jest ona przez kamienną tablicę.

- Miecz przedstawia poziom sił życiowych Hypa. Gdy pozostanie tylko rękojeść, Hype ponownie zmieni się kamienny posąg i przygoda dobiegnie końca.
- Tarcza prezentuj poziom ochrony przed zadawanymi ciosami. Im bardziej uszkodzona jest tarcza tym mniej chroni ona Hypa.
- Pierścień prezentuje magiczną siłę Hypa. Cały pierścień oznacza, że Hype posiada pełnie swoich mocy. Im mniejszy jest pierścień, tym mniej mocy jest w posiadaniu Hypa.
- Sakiewka pokazuje ile plastyków posiada Hype. „Plastyki" są pieniądzem obowiązującym w królestwie.
- Klepsydra pokazuje czas trwania przygody.
- Klejnoty królestwa umieszczone zostaną w czterech wolnych miejscach.



2. Latanie na smoku

Lecąc na grzbiecie Zatilli Hype może zbierać porcje energii z nieba, która daje moc królewskim klejnotom.

Sterowanie lotem Zatilli

- <STRZAŁKA W DÓŁ> smok wznosi się.
- <STRZAŁKA W GÓRĘ> smok opada
- <STRZAŁKI W LEWO / W PRAWO> obracają smoka
- <CAPS> zwiększa prędkość lotu smoka.
- <CTR> zatrzymuje smoka
- <SPACJA> umożliwia smokowi zianie ogniem.

Na ekranie

- Świecące trójkąty to porcje energii.
- Gdy klejnot jest naładowany, porcje energii zmieniają się w kule energii.
- Miecz pokazuje siłę życiową smoka. Gdy pozostanie tylko rękojeść — lot kończy się.
- Liczby pokazują ilość zebranych porcji energii oraz ilość pozostałych do zebrania.
- Kompas (na górze ekranu) pokazuje kierunek lotu w stosunku do punktu startowego i końcowego. Drzewo pokazuje punkt startowy i końcowy (las).

4. Twórcy gry

Oryginalny pomysl, producent: Alain Tascan
Kierownik projektu: Benoit Galarneau
Glówny projektant gry: Patrice Desilets and Martin Raymond
Scenariusz: Philippe Debay
Glówny projektant techniczny: FranÁois Masse
Dyrektor artystyczny: Jean-FranÁois Malouin
Set art director: Hugo Dallaire

Dialogi
Philippe Debay, Guillaume Lemee.

Projekt gry i programowanie AI

Marc-Andre 'MAD cinematics' De Blois
Steve Boudreau, Sebastien Lafitte, Kyle Malette, Patrick Bilodeau, Anouphab Lysakoune, Karl Boissy, Bilal Jamous, Benoit Rheaume, Patrick Ouelette,
Patrick Melanson, Real Blanchet, Francis Boivin, Frederic Desy.

Programowanie
Kierowanie rozwojem:
Bertrand Helias
Kierownicy programowania:
Fabien Sennerron and Jean-Sebastien Pelletier and Jean-FranÁois Prevost

Programiści: David Lapointe, Stephane MorichÈre Matte, JoÎl Tremblay, Raynald Bouchard, Martin Sevigny, Jean-FranÁois Lussier, Eric Allard, Rima Brek, Mathieu Laforce, Christian Desautels, Sean Skelton, David Genest, Dann Cohen, Jeffrey Rainy, Frederic Blais, Vladimir elie, Guillaume Borgia, eric Bouchard, Martin Boucher.

Asystenci programistów: David Lassonde, Martin Roy, Marc-Olivier Riel, Stephane Ronse, Pascal Lalancette

Studio graficzne
Zarządzanie i konsultacje
Jean-Marc Geoffroy, Gilles Montreuil, Dominique Bordenave, Patrick Naud, Jean-FranÁois Mailloux.
Animacje:
Kierownik projektu: Jason Arsenault
Szefowie zespołów (Kanada): Steve Dupont, Yanick Bourgie.
Animatorzy Kanada: Pascal Ruest, Moysis Antoniou, Djordje Janjic, Jean-Sebastien Duclos, Cory Rogers, Phil Holloway, Jonathan Dumont, Emile Ghorayeb, Carla Pradda,
Team leaders (Rumania): Vitalii Balanescu, Mike Prunescu, Alexandru--Ion Radu.
Animators (Rumania): Alexandru Eana, Ioan Palalau, Iura Sinchievici, Laura Alecu, Laurentiu Trandafir, Matei Ilica, Pavel Grigore, Cosmin Sirbulescu, Florin Poptean, George Costinescu, Claudiu Bajenaru, Cornel Oprea.

Modele:
Kierownik Projektu: Nathalie Provost.
Projekt rysunków: GeneviÈve Dufour.
Szef zespołu: Marc Bouchard.
Modelarze: Marek Bogdan, Karl Boulanger, Julie Cossette, Edouard Kachaami, Jocelyn Simard, Julie Lemire, Geneviève Dufour, Hugo Dallaire.
Interfejs: Pascal Ruest, Jean-François Malouin, Danny Oros.

Dźwięk i muzyka:
Globalny dyrektor ds. produkcji: Didier Lord.
Asystent artystyczny, reżyser i producent: Martin H. Klein.
Projekt muzyki i dźwięku: Simon Ashby.
Producent wykonawczy: Jeremie Valiquette.
Koordynacja produkcji: Noemie Dupuy.
Publikowanie: Julie Lachance.
Muzyka:
Kompozycja: Robbi Finkel.
Produkcja: Robbi Finkel
Inżynier dźwięku i miksowania: Mario BrilloTerry Brown
Nagrano i zmiksowano w Marko Studios et Studio Picollo, Montreal.
Efekty dźwiękowe:
Opracowanie efektów dźwiękowych: Jocelyn Caron.
Inżynier efektów dźwiękowych: Tchae Measroch.
Inżynierowie dźwięku: Daniel Bisson et Benoit Leduc.
Studio: Studios Modulations.
Opracowanie dźwięków podkladu: Josue Beaucage;
Opracowanie dźwięku: Daniel Lussier et Etienne Boivin pour Urban Tribe.

Glosy:
Producent wykonawczy: Marie-elène Gregoire
Casting: Marie-elène Gregoire and Kathleen Fee
Inżynierowie dźwięku: Benoit Gauvin and Stephane Morency,
Studio Karisma: Vic Pyle assisted by Sheila Walter
McClear Digital studio
Glosy: A. J. Henderson, Adam Bramble, Alex Poch Golden, Arthur Holden, Barry Baldaro, Brian Tree, Colin Fox, David Hemblen, Dean Fleming, Edward Glenn, Eric Davis, Harry Hill, Holly G. Frankel, John Davies, John Stockers, Julie Lemieux, Kathleen McAuliffe, Laura Teasdale, Lianne Picard Poirier, Lyon Smith, Michael Fawkes, Noel Burton, Paul Haddad, Paul Rainville, Richard Fitzpatrick, Shawn Lawrence, Simon Bradbury, Stephanie Baptis, Terrence Scammell, Thelma Farmer, Thor Bishopric, Victor Knight.

Postproukcja: Olivier Germain, Mathieu Jeanson,
Nicholas Grimwood, Josue Beaucage,
Integracja:
Nadzór: Simon Ashby.
Integracja dźwięków: Michel Marsan & Olivier Lambert.
Integracja muzyki i dźwięków podkładu: Jonathan Pilon & Sebastien Maari.

Marketing
Międzynarodowi Brand Menadżerowie: Laurence Buisson, Helène Juguet.
Menadżerowie produktu
UK: Tina Hicks.
Quebec: Luc duchaine.

Testowanie
Kierowanie: Christophe Derennes, Vincent Paquet.
Kierownik projektu: eric Arsenault.

Testujący: Ahmad Jamous, Alexandre Boutin, Alexandre Martel, Benjamin Le Bouthiller, Carl Masse, Christine Blondeau, Daniel Deschęnes, Daniel Latulippe, Daniel Sarrazin, David Deschęnes, eric Armstrong, eric Lalumière, eric Millaire, Frederic Jean, Janick Neveu, Jason Alleyne, Jean--François Tetreault, Jean-Francois Dupuis, Joseph Bourbaki, Karl Robert, Martin Côte, Martin Marcoux, Massime Belhadj, Mathieu Huet, Maxime Beland, Nicholas Taylor, Patrick Siguère, Peter Zsurka, Philippe Belanger, Philippe Anctil, Philippe Dion, Philippe Ivanovic, Pierre-Olivier Pellemans, Sebastien Grefford, Steve Bourgoin, Sylvain Doucet.

Specjalne podziękowania:
Specjalne podziękowania dla: Serge Hascoët, Gunther, Brutus i zespołu Tonic Trouble, Laura and Alex, Joseph Blain za tłumaczenia z łaciny, Ann Lemay za podzielenie się wiedzą o czasach średniowiecza, Pierre Rivest i Mario Maltezos (za imprezę na E3), Eglantine Fourez, Zespołowi 'Foule' Simon Ashby, Jean-Francois Vallee, Pierre Rivest, Mario Maltezos, FranÁois Masse, Kim Belanger, Catherine Roy, Julie Cossette, Marie-Annick Toutant, Karl Boissy, Patrick Bilodeau, Patrick Fortier, Jean-Pascal Cambiotti, Benoit Galarneau i Catherine Dagenais. Dziękujemy studentom i pracownikom szkoły St Amboise i collège Notre-Dame.

Specjalne podziękowania dla: Andrea Schauer, Michael Konzmann i Kai Perlinger z geobra Brandstätter GmbH & Co. Którzy zapoznali nas z cudownym światem PLAYMOBIL®.
Produkcja
Ludimedia — Gèrard Guillemot

Opracowaie
Ubi Studios — Michel Guillemot
Ubi Animation
Ubi Game Design
Ubi Pictures
Ubi Sound Studio
Edycja: Ubi Soft — Yves Guillemot

Ubi Soft Entertainment, 28, rue Armand Carrel, 93108 Montreuil-sous--Bois cedex, FRANCE, http: //www.ubisoft.fr

Logicossoftware S. A. Chemin des paleyres 5/CP 126, 1000 Lausanne 19 SWITZERLAND

Ubi Soft Entertainment Inc. - 5505 Boulevard Saint-Laurent Suite 5000 Montreal H2T 1S6, QUEBEC

Ubi Soft Belgique, 30, Avenue de Roodebeek, 1030 Brussels, Belgium


playmobil
interactive


Ubi Soft
ENTERTAINMENT